

## Activités PS - quatrième semaine (6 au 10 avril)

Les activités pourront être refaites à plusieurs reprises au cours de la semaine. La répétition est bénéfique. Privilégiez des temps d'activités courts mais répétés.

### Activités

#### 1. Langage oral -Vocabulaire-Reconnaître des matières par la vue et le toucher.

La semaine passée, nous avons proposé à votre enfant, un jeu pour reconnaître des objets au toucher. Cette semaine, il pourra s'entraîner à reconnaître des matières.

Matériel : Des objets de matières différentes (carton, plastique, papier, verre, métal, bois) ; un sac en tissu ou une serviette.

Compétences : Reconnaître des matières au toucher. Nommer ces matières.

Consignes : Avant de commencer à jouer, l'enfant doit regarder et toucher chaque objet. Avec l'aide de l'adulte, il s'entraîne à reconnaître la matière de chaque objet par la vue et le toucher.

Un adulte cache un objet dans le sac ou sous la serviette. Ensuite, sans le voir, l'enfant touche l'objet et essaye de reconnaître la matière de l'objet et de la nommer. Si l'enfant ne trouve pas, il regarde et touche l'objet puis essaye de nommer la matière.

Variez les objets.

#### 2. Langage écrit : activités en lien avec le prénom

- Objectif : Reconnaître son prénom en lettres capitales

Consigne : Sur une feuille ou une ardoise, écrire le prénom de votre enfant en lettres capitales. Ajouter deux autres mots en lettres capitales et lui demander de retrouver son prénom parmi trois mots, puis augmenter le nombre de mots dès que votre enfant est à l'aise.

- Objectif : S'entraîner à écrire son prénom (ou une lettre du prénom pour commencer).

A cette période de l'année, certains enfants commencent à écrire leur prénom en lettres capitales, avec un modèle. Si, c'est le cas pour votre enfant, demandez-lui de s'entraîner à écrire son prénom en lettres capitales à différents petits moments dans la semaine.

Nommer-lui les lettres pour éveiller sa curiosité mais sans en faire un apprentissage trop scolaire. Si votre enfant n'a pas commencé à écrire son prénom en capitales, essayez de lui faire écrire une lettre pour commencer. Et si vous ne le sentez encore pas prêt à écrire une lettre, écrivez -lui son prénom en entier devant lui et nommez-lui chaque lettre pour susciter de l'intérêt.

#### 3. Motricité fine : Pincer pour déplacer des objets - Préparation à la bonne tenue du crayon



Matériel : Une boîte à œufs, des objets mous (boule de coton hydrophile, boule de papier mouchoir...) et une pince à linge.

Consigne : Avec la pince à linge, attraper un objet et le placer dans un compartiment de la boîte à œufs.

Le jeu se termine lorsque la boîte est remplie. Recommencer plusieurs fois.

Variante : jeu

- Nombre de joueurs : deux
- Matériel : le même que précédemment mais en double
- Règle : Chaque joueur commence à remplir sa boîte en même temps et le premier qui a terminé a gagné.

#### 4. Activité artistique/Langage oral : Fabriquer une coccinelle



Petite activité de langage avant de commencer le bricolage :

*Avant de commencer ce bricolage, faites parler l'enfant. Demander lui quel est cet animal. A quoi, il reconnaît que c'est une coccinelle. Lui faire nommer les couleurs et les différentes parties du corps de l'animal. Demander lui aussi de nommer le matériel dont il aura besoin et comment réaliser cette coccinelle.*

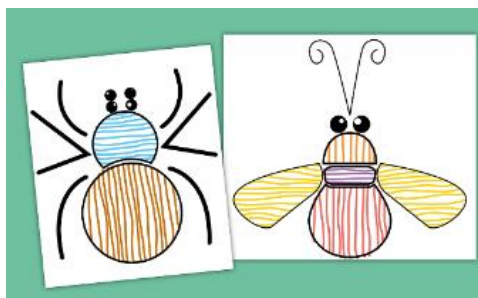
Matériel : rouleau de papier toilette, peinture, papier

Consignes :

- Peint en noir, un rouleau de papier toilette.
- Peint un rond, en rouge. Découpe le rond en deux.
- Fais les points noirs au coloriant des petits ronds. Tu peux aussi les faire avec ton doigt trempé dans la peinture noire.
- Les yeux et les antennes seront faites avec du papier.

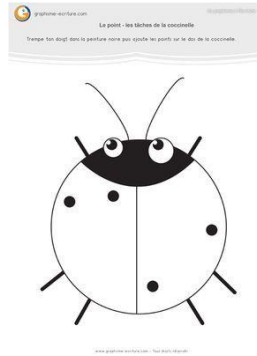
#### 5. Graphisme :

- Tracer des lignes verticales et horizontales :



Demande à un adulte de reproduire ces petits insectes sur une feuille A4.  
Remplis chaque forme par des lignes horizontales ou verticales.

- **Tracer des points : La coccinelle :**

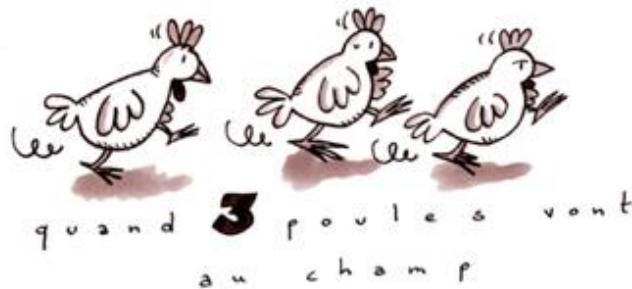


Demande à un adulte de reproduire la coccinelle sur une feuille A4.  
Trempe ton doigt dans la peinture pour faire les points sur le dos de la coccinelle.

6. **Comptine numérique – Quand trois poules vont au champ**  
Avec l'aide d'un adulte apprend cette comptine.

### Trois poules

Quand trois poules vont au champ,  
la première va devant,  
la deuxième suit la première,  
la troisième vient la dernière.  
Quand trois poules vont au champ,  
la première va devant.



### Une fois la comptine apprise (ou même pendant afin d'aider à l'apprentissage) :

**Objectif** : Connaître la notion d'ordre (première, deuxième, troisième).

**Consigne** : placer en ligne trois objets qui symboliseront les poules et qui se distinguent les uns des autres de sorte qu'aucune confusion ne soit possible (peluches, jouets...).

1. Demander à l'enfant de montrer « la première », « deuxième », « troisième ou dernière »...
2. Demander cette fois-ci la position de celle que vous montrez du doigt.
3. Recommencer en changeant d'ordre.

### Jeu 2 (vous pouvez ajouter un objet) :

1. Positionner les trois ou quatre objets. Refaites les consignes précédentes 1 et 2.

2. Quand vous pensez que votre enfant a mémorisé l'ordre. Mélanger puis demander à votre enfant de les replacer dans l'ordre en nommant les positions (ex : x... est le premier, y... est le deuxième...)

Vous pouvez refaire les différentes activités plusieurs fois.

Si votre enfant maîtrise les deux jeux précédents vous pouvez également lui demander lors de ces mêmes jeux « Qui est **devant**... ? Qui est **derrière** ? **Entre** ? ».

## **7. Mathématiques : La Bataille des points (2 à 4 joueurs) – refaire plusieurs fois**

**Objectifs** : Comparer des collections. Dénombrer une collection.

**Matériels** : - Étiquettes des constellations du dé de 1 à 3 (vous pouvez reprendre celles de la semaine dernière mais uniquement celles où la disposition des points est identique à celle sur un dé). Il en faut plusieurs de chaque.

- Jetons ou petits objets faisant office de jetons.

**Consigne** :

- Disposer les étiquettes pliées au centre des joueurs.
- Chaque joueur pioche une étiquette.
- Les joueurs comparent leur valeur, celui qui a la plus grande remporte un jeton (les enfants peuvent se servir de leurs doigts pour compter le nombre de points. Le but est de les amener petit à petit à reconnaître les constellations visuellement et donc sans compter). En cas d'égalité, chacun gagne un jeton.
- A la fin du jeu, on compte le nombre de jetons pour savoir qui en a le plus. Si l'enfant ne sait pas compter suffisamment loin : faites-lui positionner les jetons côte à côte en ligne, les uns en dessous des autres. La plus grande ligne indique la personne qui a le plus de jetons et donc le ou la gagnant(e).
- Si le jeu devient trop facile, on peut ajouter la constellation 4.